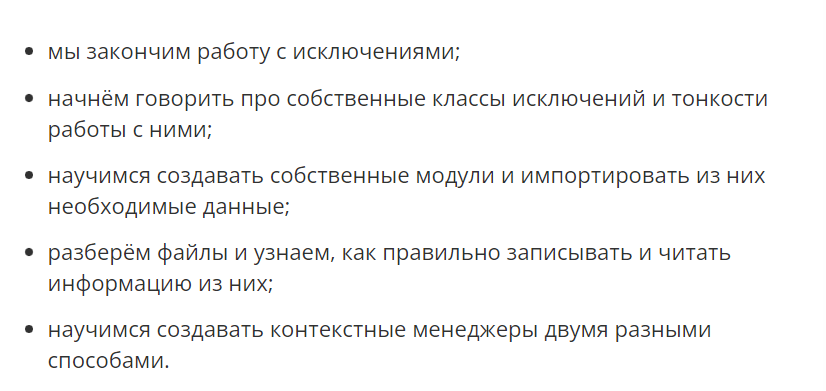
**Модуль B8. Модули и импорт. Работа с файлами и данными.**

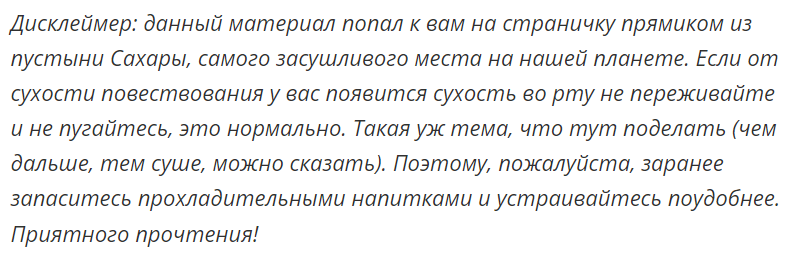
Ладно, вернемся к Python. С гитом конечно надо будет еще по экспериментировать.

Планы.



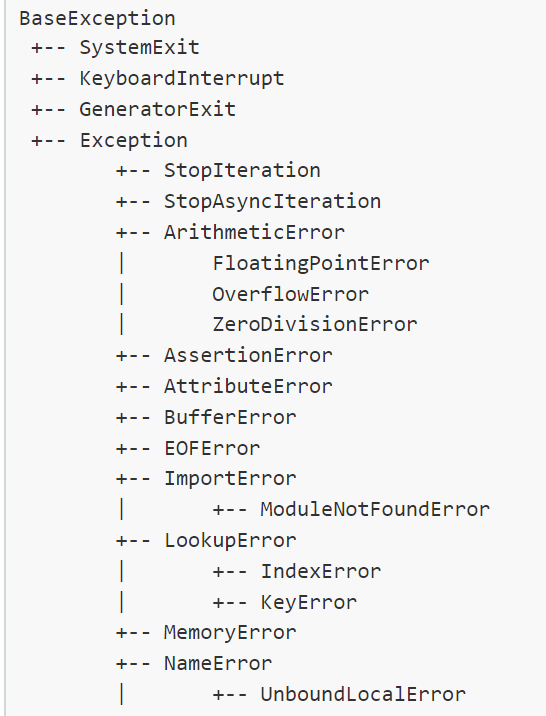
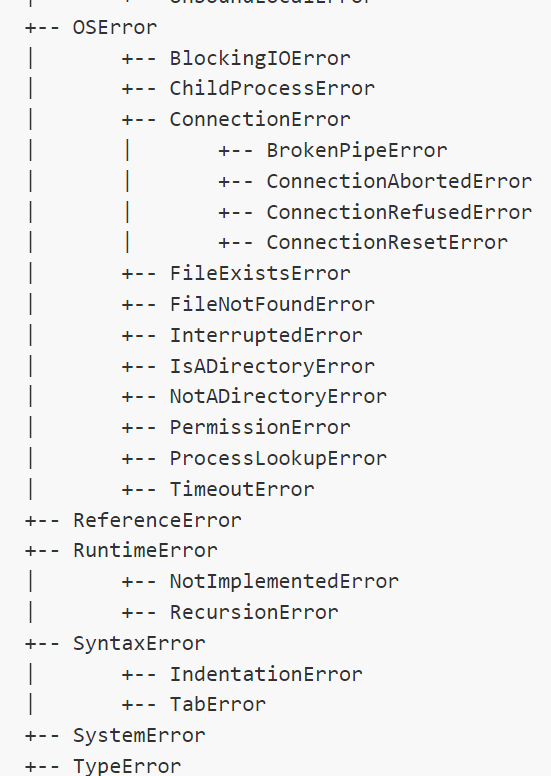
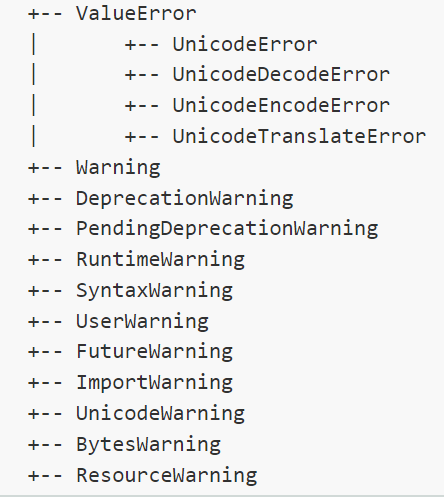
Чтение и запись в файлы это особенно хорошо.

**B8.2. Тонкости обработки исключений. Собственные классы исключений.**



Забавная шутка. Оценю сухость от 0 до 10.

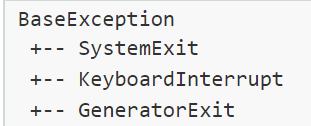
Попробуем написать свой класс исключения. Но сначала какая-то схема:

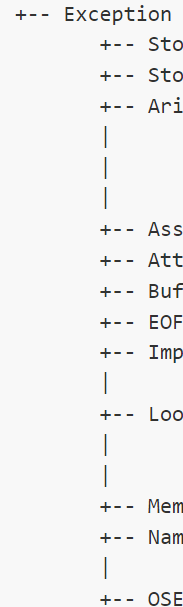
Эта система — **дерево стандартных исключений**.

Вся эта куча это стандартные исключения, которые наследуются от класса **BaseException.**

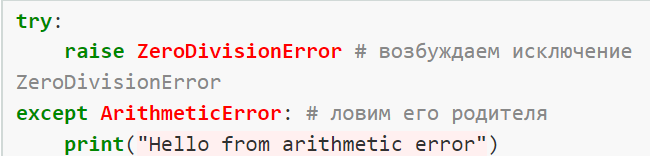
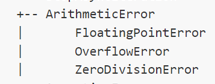
**SystemExit, KeyboardInterrupt**, **GeneratorExit** это исключения, которые нельзя отловить. Причина в том, что их возникновение не зависит от выполнения программы.



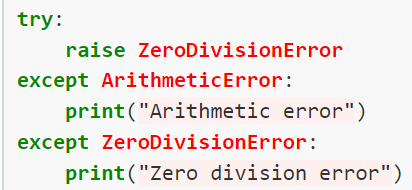
А вот все остальное, что наследуется от класса **Exception,** можно**.**



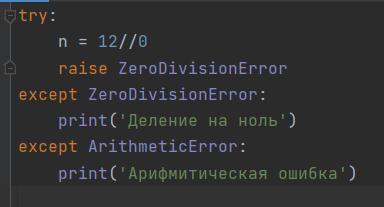
Хотя некоторые из них и возникают крайней редко. Важно понять, что в блоке except можно ловить не только сам класс, но и его родителя:

Отлавливать ошибки можно целыми списками. Но важно соблюдать структуру. К примеру вот пример:

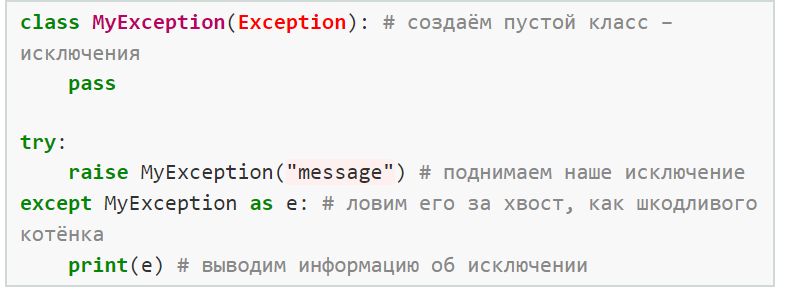


Вывод будет: **Arithmetic error.** Дело в том, что **ArithmeticError** является родителем **ZeroDivisionError.** В и хотя ошибки и ZeroDivision, но т.к. выше отловлена его ошибка, то выводится будет это исключение. Попробую

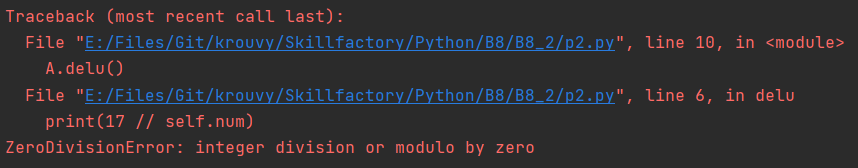
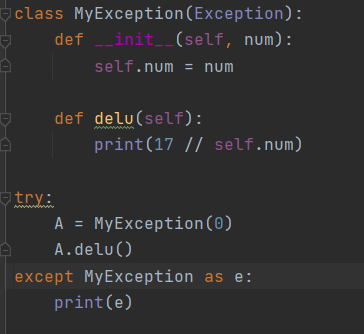


То есть если нужно отловить конкретный класс, то исключение этого класса нужно прописать выше тех, что находятся выше его по иерархии.

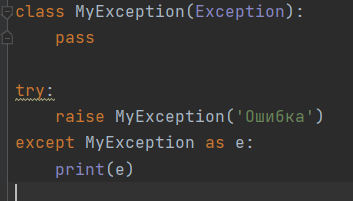
Потом можно будет писать свои исключения. Но мне пока не совсем ясно как они будут выглядить.



Ну то есть, что должно произойти MyException… Хм.. а если я внутри напишу функцию деления на ноль.

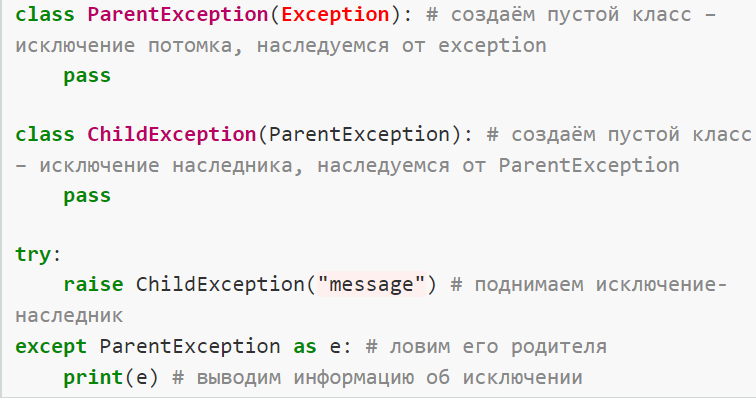


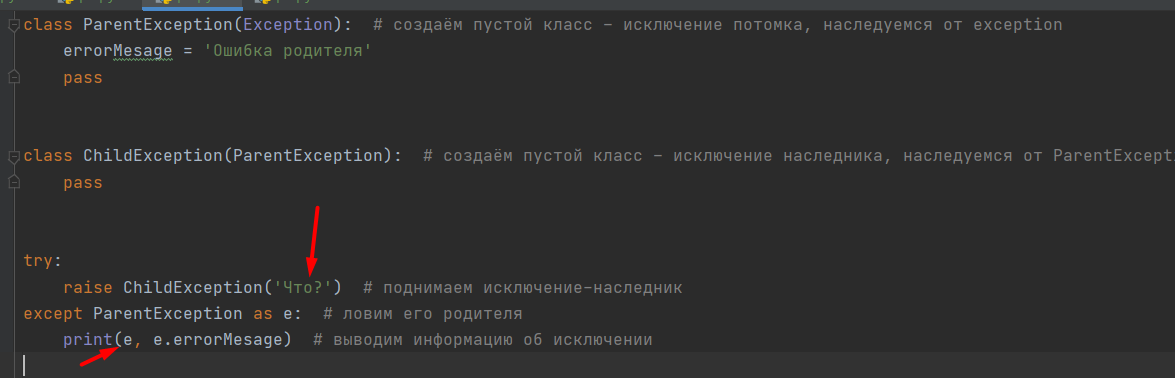
Ну повторить код не получилось. Чего-то не хватает в таком примере. А с таким пример лично мне не понятно. Это же имитация простая.



Желательно чтобы исключения наследовались друг от друга, но в первую очередь от класса Exception. Наследование нужно вести, чтобы в итоге можно было отлавливать отдельные исключения, касающиеся ресурсов, к примеру ОЗУ.

Ну вот пример. С наследованием и ловлей родителя. Но опять же. raise это имитация.



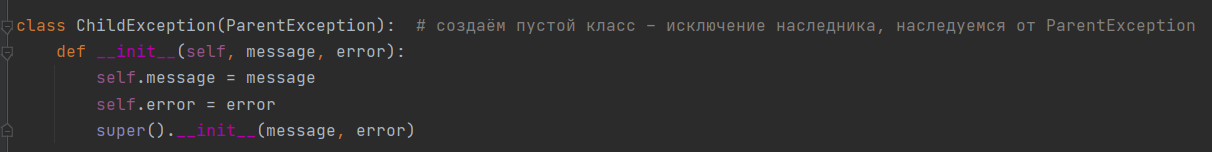


Мне не понятна одна часть. Чем является аргумент ChildException. Не понимаю, почему этот класс, вообще что-то принимает. Причем Когда доходит до обработки исключения. То “e” является одновременно и сообщением из ChildException и самим классом родителя, таким образом можно получить доступ к его переменным:

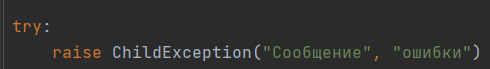


Но отлов происходит. Хотя отлавливали родителя. Можно и в принципе заменить на Except и он тоже отловится. Но если в родителе убрать наследование от Exception?

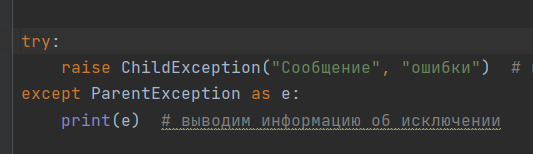
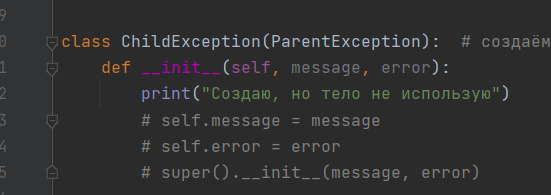
Разберу код по частям.



Вот дочерний класс с инициализацией. Его можно вызвать отловив ошибку его родителя:



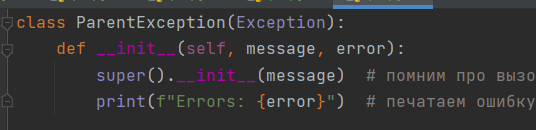
Но если убрать из инициализации 3 этих строки:



То в except мы получим кортеж, который передали.

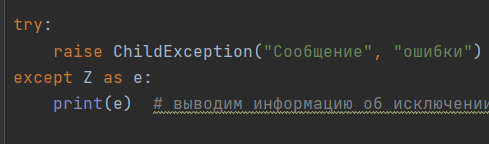


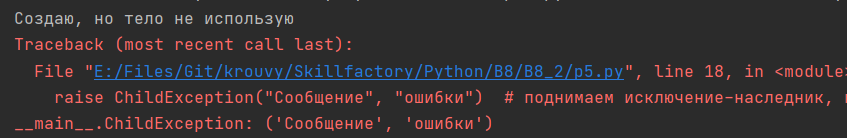
Даже учитывая, что класс исключения прописан:



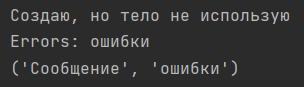
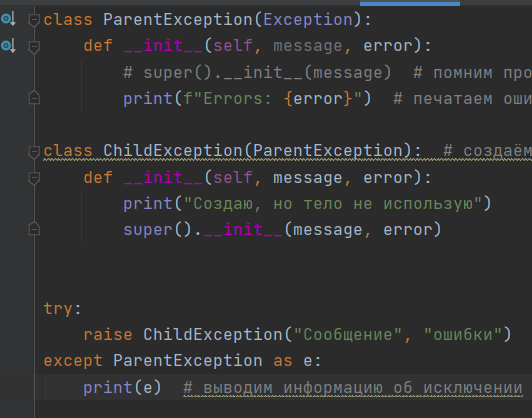
Но проблема в том, что без super у него инициализация не прошла, но тем не менее они связаны наследством. Поэтому как-то, но Exception отработал. Но если бы они не были связаны, скажем так:

То будет ошибка:

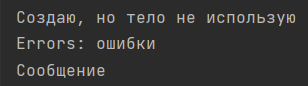




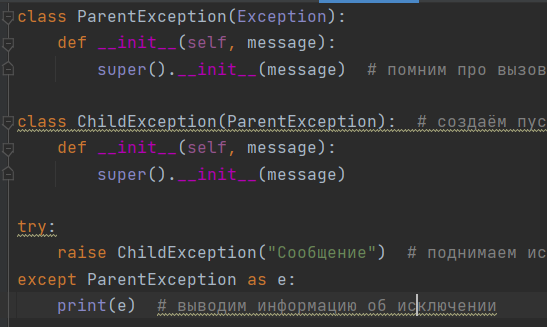
Ладно разрешу инициализировать класс родителя в дочернем классе через Super. Но в родителе инициализировать Exception не дам. Что получу?

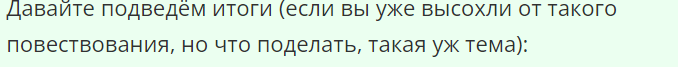


Видно в родителя передалось error и с его помощью вывело строку. Но внутри except print все еще выводит кортеж e. Если убрать комментарий со строки super у родителя, то родитель инициализирует экземпляр класса Exception, с переданным сообщением. В таком случае внутри Except будет передано именно это сообщение, вместо кортежа.

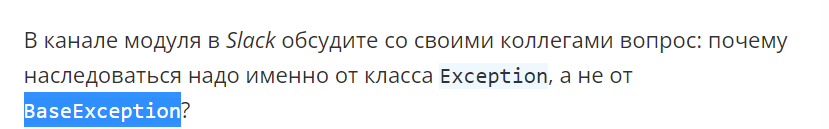


Если так посмотреть, то родителю можно вовсе не передавать **error**.

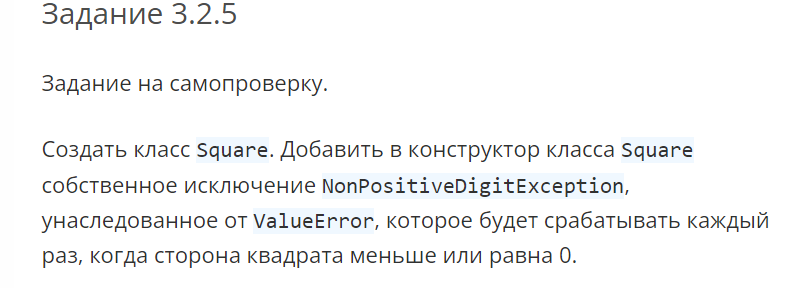




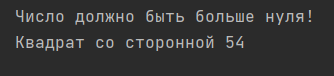
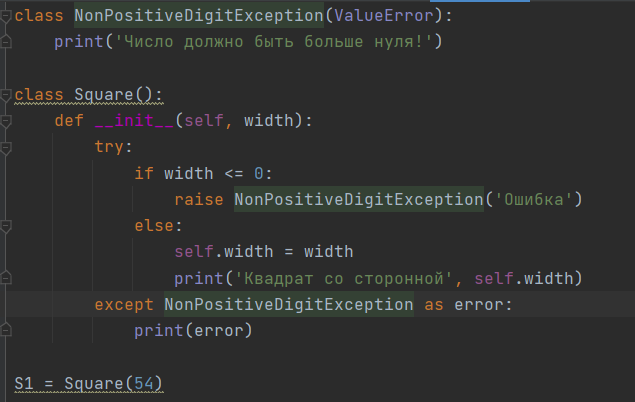
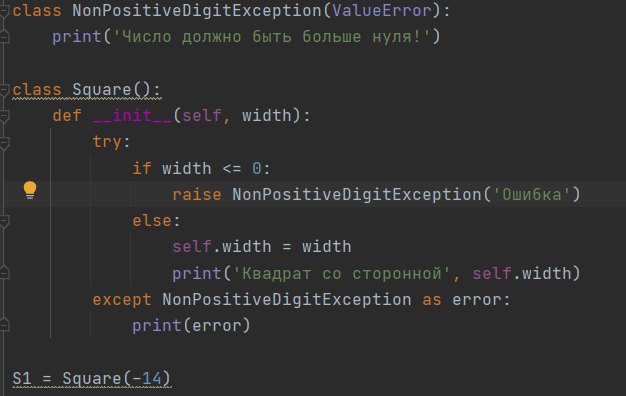
Нет не высох, но опять вы нихера не объяснили. Но видимо на таких примерах пока никак.



Потому что в BaseException есть 3 не отлавливаемых в программе исключения.



Вот блять нормальный пример. Попробую. Не получилось:

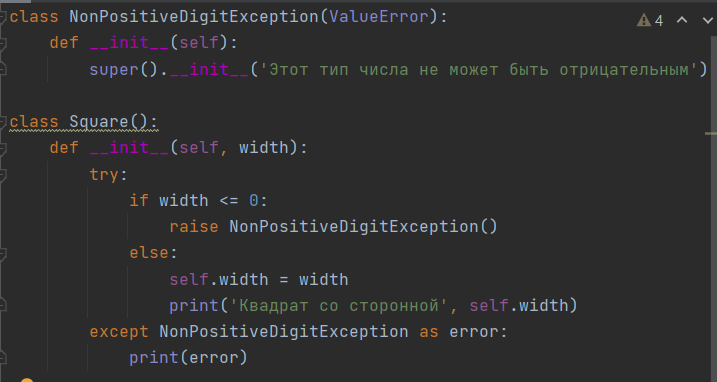


Ну по крайней мере не совсем получилось. Присвоение у меня не происходит. Если условие отрабатывает. Но почему что-то даже если срабатывает, все равно класс NonPositiveException выводит сообщение.

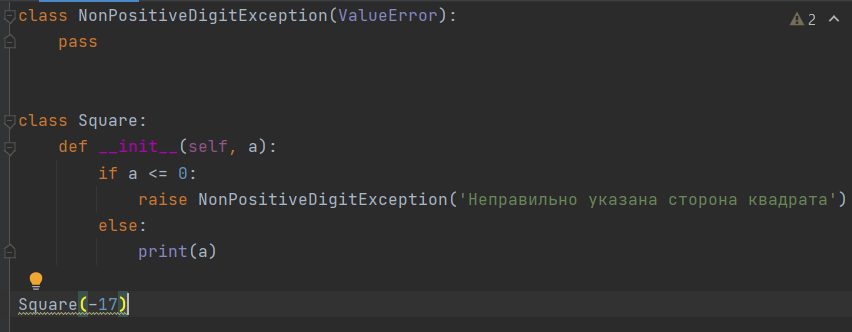
А понял, оно сразу срабатывает, нужна инициализация:

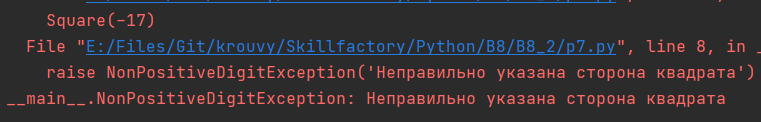
 



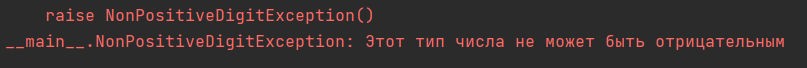
**А теперь по хз какому тз, посмотрим как на самом деле нужно было делать.**





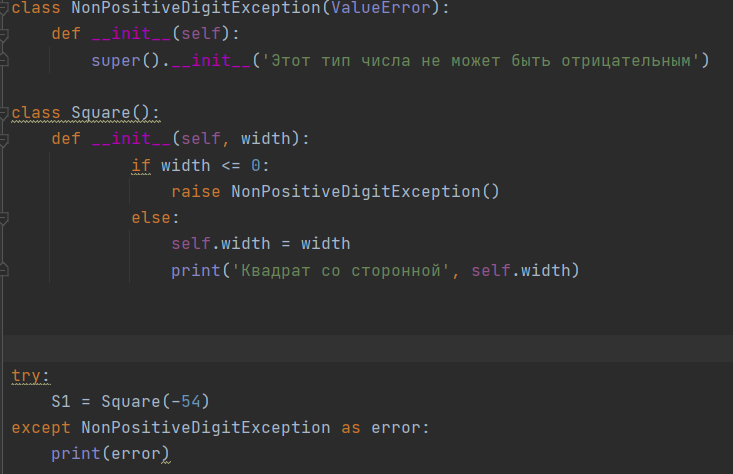
Ясно требовалось создать вызов исключения, а не его обработку. В остальном ок.

У меня если убрать try, тоже видно:

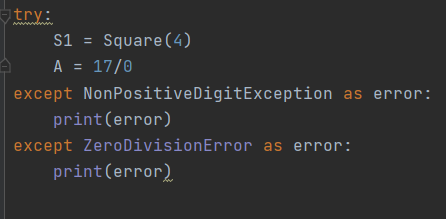


Ладно, стало чуть понятнее как использовать это в жизни. Но не до конца.

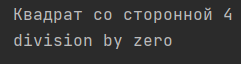
Уху!! Придумал как это норм делать. Не в классе! Я про обработку исключения.



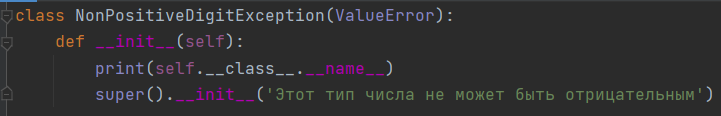
Само создание класса в try обернуть. И здесь если что можно другие ошибки обернуть.

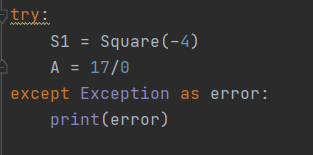


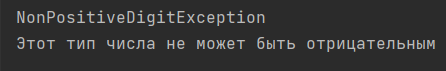
Типо такого



И если не решать проблемы, то можно постепенно их ловить. К примеру в классах исключениях прописывать имя класса, кроме ошибки.







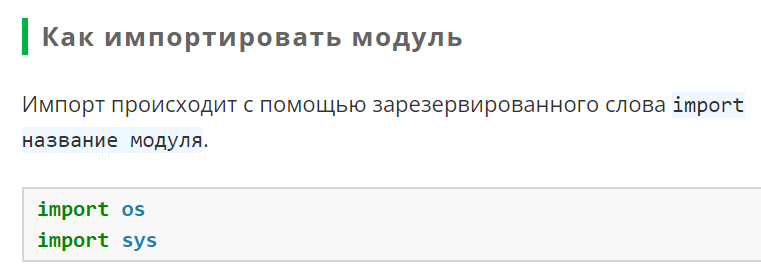
Ну душным или сухим я бы не назвал. Важны все мелочи.

**B8.3. Работа с импортом**

В импорты честно совсем чуть-чуть тыкал. Может узнаю важные вещи понятным языком. Но импорт из папок другого уровня был по настоящему никаким. Ну то есть буквально. У меня не получилось (

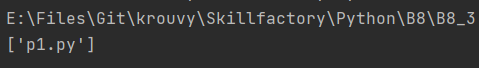


Ну это не плохо, если самостоятельно можешь что-то написать. Но Согласен, если что-то уже готово, то нет ничего плохого в том, чтобы это использовать. Но использовать и подключать нужно правильно. Как тут написано, не стрелять пушкой по воробьям. Тут полагаю имеется ввиду, то что если нужна какая-то стороння функция, не обязательно для этого импортировать всю библиотеку. Достаточно импортировать саму функцию.



Да помним, помним. Причем тут скажем уже скачанные или встроенные модули.

Вот пример функций модуля **os** c выводом текущей директории и списка файлов этой директории.



Причем вторая функция в качестве аргумента может принять адрес. И скажем если передать туда адрес на уровень выше, то:





Видно, что в этом списке открыт файл, а еще есть 2 папки.

Документацию на модуль можно найти в интернете. Но если он недоступен, но модуль скачан, то можно воспользоваться командой **help(модуль),** должна вывестись документация.

Есть еще dir(), но он выводит все атрибуты.







Но help удобнее, полноценная справка. Каждый модуль нужно импортировать с новой строки с отдельными import, это важно. Хотя работать будет и в одну строку.

Чтобы импортировать не весь модуль, а только функции. То:



Также для импорта существует несколько различных способов записи, но делают они тоже самое: импорт всего модуля и обращение к функции через имя модуля:

















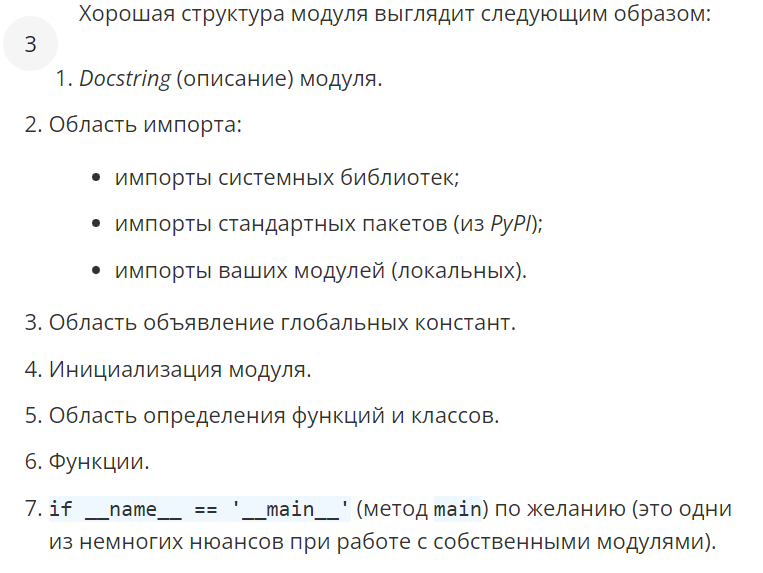
Одно и тоже. Выбирать нужно в зависимости от ситуации.

Как правильно составить модуль?

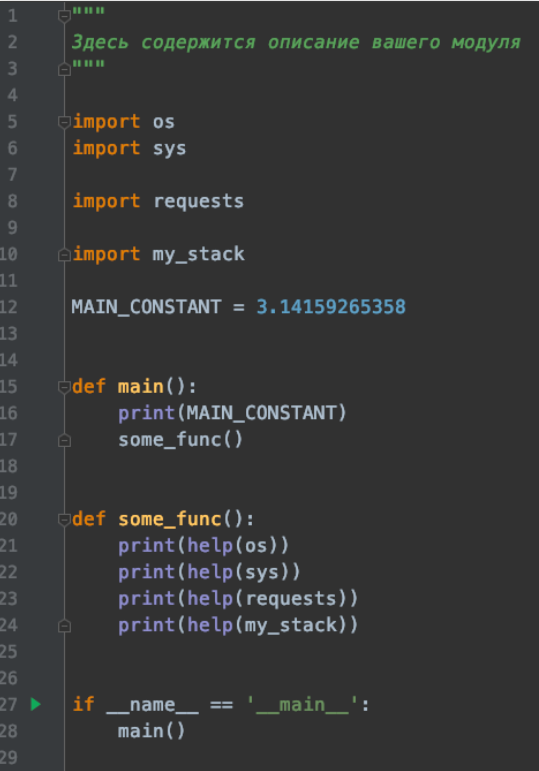
1. Вся логика заключена в отдельные функции, никаких printov вне. На глобальном уровне можно заводить только константы.
2. Если какой-то код должен выполняться только когда модуль не импортирован, то этот код можно обернуть в конструкцию:



Как вариант можно для этого записать отдельную функцию и вызывать ее в таком блоке. Просто напомню что это нужно чтобы чтобы во время импорта эти строки не отрабатывали самостоятельно. Просто если их не обернуть, то они будут отрабатывать даже если импортировать не весь модуль, а только одну функцию.

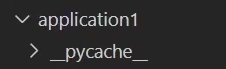
1. 

Пример



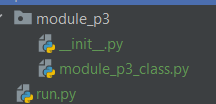
Есть небольшое видео на тему. Глянем

После того, как в какую-то программу импортировали модуль, в папке с этим модулем должен появится файл pycache.

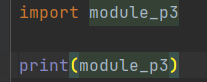
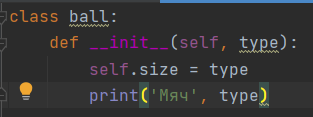


После этого следующий запуск программы будет быстрее, т.к. процесс импорта был ускорен. Так это было интересно. Попробую, хотя и не досмотрел, но вроде усвоил.

Создам маленький модуль. И объясню. Вот структура:



Просто из файла run я, конечно, могу попытаться импортировать модуль. Но…

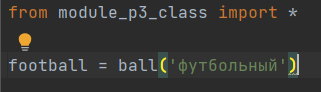


Функционалом даже не пахнет. Для импорта из вложенной структуры нужен файл \_\_init\_\_

Вот что в нем напишем, например.



В самом файле init если скажем прописать какой-то объект это будет работать:

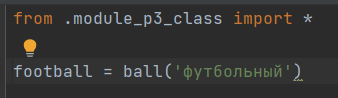




Но если вернутся в файл run будет ошибка.

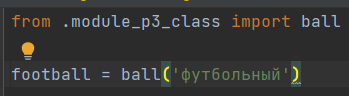
Дело в том, что в init для верности нужно импортировать через точку:

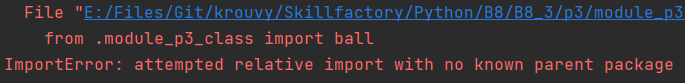


Правда в таком случае сам init не отрабатывает…



Попробую импортировать только один класс, вместо \*

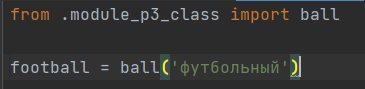




**НЕА**!

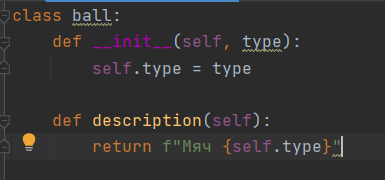
Короче, это не точно. Но видимо если открываем init таким образом, то в нем самом код уже не запустить. Ну так вот что получилось:

В init я делаю импорт и создаю пример объекта.

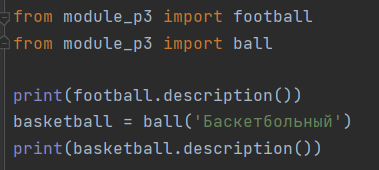


К сожалению таким образом объект будет создавать при каждом обращении к модулю

Но зато можно импортировать себе готовый экземпляр. Будем считать это константой.



Чтобы при каждом импорте не видеть сообщение о футбольном мяче я вынес это в отдельную функцию, описание. А теперь к самому файлу run.



Как видно из модуля свободно экспортируется как класс, так и созданный в init экземляр.

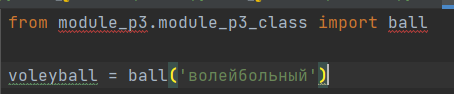
Что еще хорошо. Это что так можно в Run импортировать модули из разных папок, причем сами папки могут взаимодействовать друг с другом. Пример:

Создам еще папку:

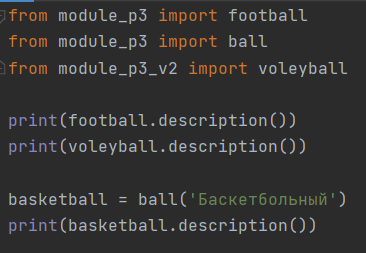


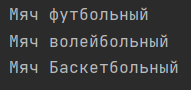
А в ней обращусь к модулю module\_p3 и к файлу module\_p3\_class.

Таким образом в этом init могу создать объект волейбольный мяч.

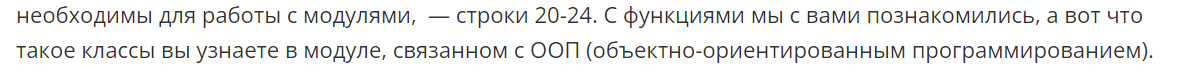


Да, опять же сами init теперь перестают работать. Но зато:

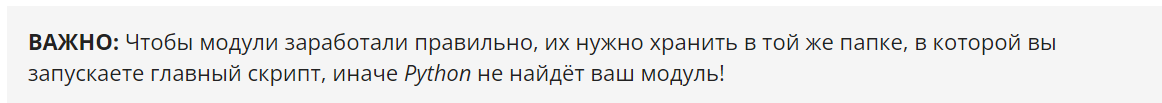




Само все это разобрать куда сложнее. Так что спасибо видео, которое пожалуй стоит и досмотреть.

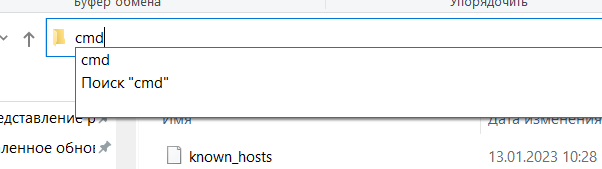


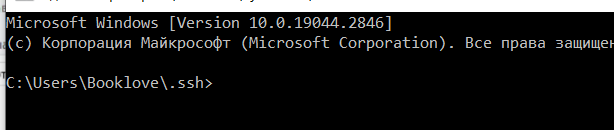
Мда… со структурой у вас не очень, как будто не знали, что ООП разбирали еще в прошлом модуле.



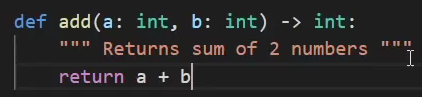
Да, понял.

Чтобы в терминале через **cd** не искать нужный адрес, можно просто в проводнике в адресной строке написать **cmd,** и откроется новый терминал нужным адресом.



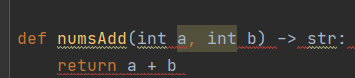


Думаю пока привыкнуть писать функции в стрелочном виде.

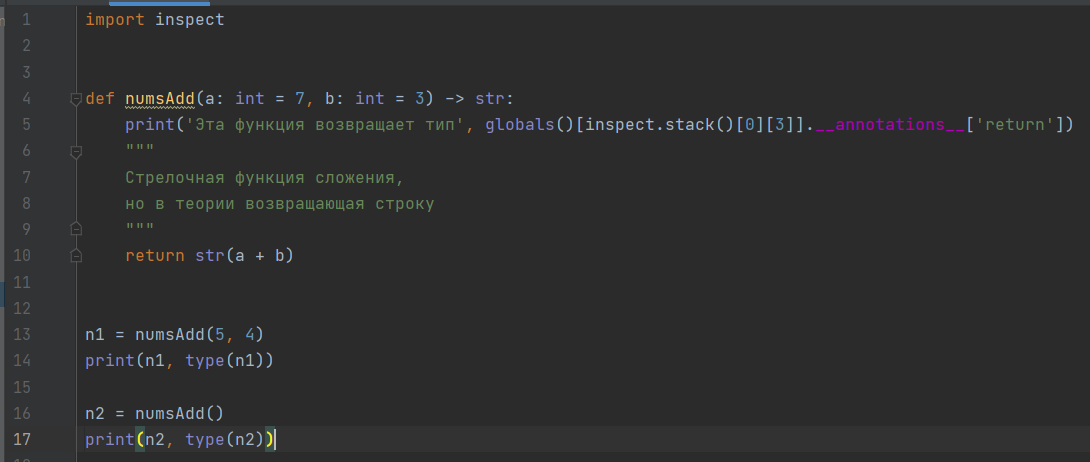


Интересно, если я перепишу эту функцию, но -> сделаю str, то возвращаться будет строковое число?

по памяти я написал так:



Короче по порядку.

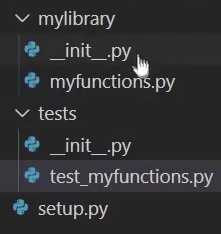


Это все типо документация, которая ни к чему не обязывает, но тон хороший. В скобах описан формат вводимых данных, но это не значит, что программа сразу сломается, если ввести туда другие данные, это просто для удобства понимания. **-> str,** аналогично. Это не значит что из-за этого программа будет возвращать **str,** это просто подсказывает разработчику, что результатом вывода этой программы должен быть этот тип данных. Просто если бы это была более сложная функция, в ней могло быть множество преобразований типов и не обязательно в Return, чтобы за всем этим не следить, можно оставить такую подсказку. А теперь насчет 5-ой строки.

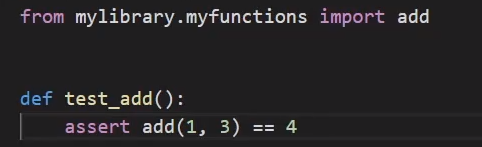
Я уже делал **globals** и **locals**, чтобы обратится к функциям по названию. Я получаю экземпляр этой функции, ну это тоже самое, если бы я написал внутри функции: **numsAdd.\_\_annotations\_\_[‘return’]**

Так вот, с помощью **.\_\_annotations\_\_** и можно получить параметры описания функции. Функция выглядит красивее.

Далее при создании своего модуля не плохо бы ему написать тесты. Обычно это делается в отдельной папке. Вот к примеру структура:

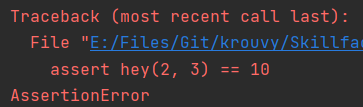
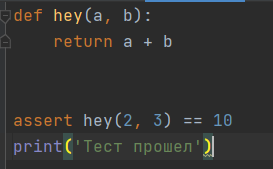


Здесь как видно модуль тестов тоже должен иметь свой init. А внутри теста следующий код:



Сразу хочу выяснить, что такое **assert**

Как я понял, он выводит ошибку если тест не проходит



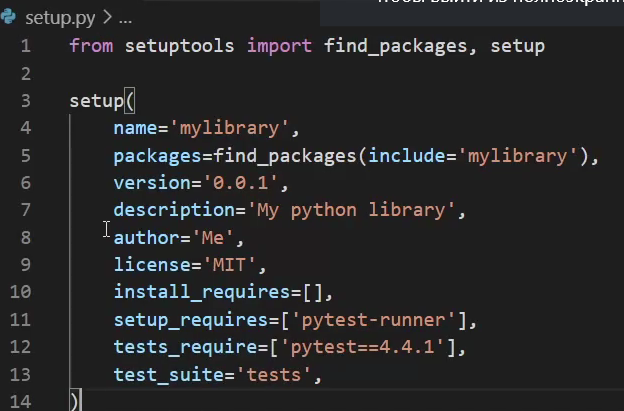


Также можно к **assert** добавить через запятую сообщение, которое будет выводится в случаи ошибки.





А теперь вернемся к файлу **setup.py.** Нем нужно описать следующий код.



**import** это понятно, хотя импортируется именно библиотека **setuptools,** для установки собственных библиотек. Как раз отсюда и импортируется метод **setup.**

**mylibrary,** это имя папки в которой лежит пакет, написанный пользователем. А далее видимо просто идет описание пакета, версия, автор и тд. **license** советуют оставить таким же.

**setup\_requires –** кажется связан с виртуальным окружением. Сюда как я понял добавляются какие-то библиотеки, которые нужны для работы нашего пакета. Если же у этих библиотек требуется какая-то определенная версия для работы, ее можно уточнить в **tests\_require.**

В **test\_suite** как я понимаю прописывается папка с тестами.

И как ее установить теперь?

Для этого нужно будет в проекте прописать

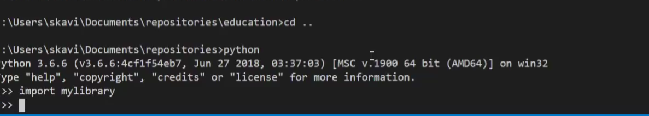
**pip3 install – e .**

Точка в данному случаи нужна потому что мы уже находимся в папке каталога. В противном случае за **точкой** нужно прописать адрес папке и модулем.



Желтый текст это просто сообщение о том, что версия pip не последняя.

И теперь в рамках всего этого проекта можно импортировать этот модуль.

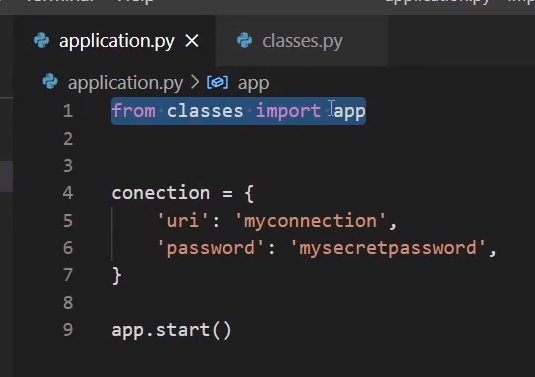
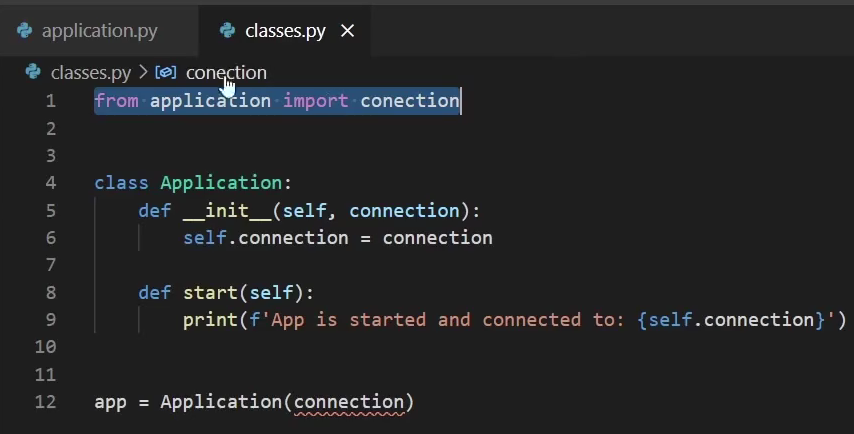


А чтобы ее удалить из проекта:

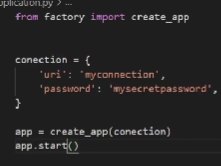
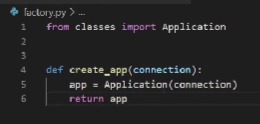


Продолжим. Иногда может случится штука связанная с кросс-импортом. Не знаю о чем речь, но его еще называют перекрестным импортом. В этих случаях вроде разбивают файл на еще более мелкие пакеты. Но если так сделать не выходит. Может помочь шаблон проектирования фабрики. Чуть подробнее о нем:

Кросс импорт это когда допустим в одном файле происходит импорт из другого, а другом из этого. И программа как бы уходит в бесконечный цикл, т.к. пытается все время это сделать:



Достигается максимальная глубина рекурсии. Такая ситуация может возникнуть даже если вынести все в конфиги. Фабрика типо сама создает и собирает приложение.

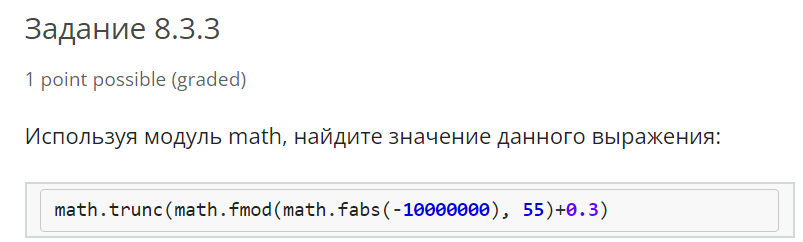


**classes.py** остался неизменным, этот файл может свободно обращаться к application

В **applictation.py** уже обращаемся не к **classes,** а **factory.** А сама **factory** может обращаться к **classes.**

Получается, цельная зависимость. **APP обращается только к factory, classes** только к **application,** а **factory** только к **classes.**

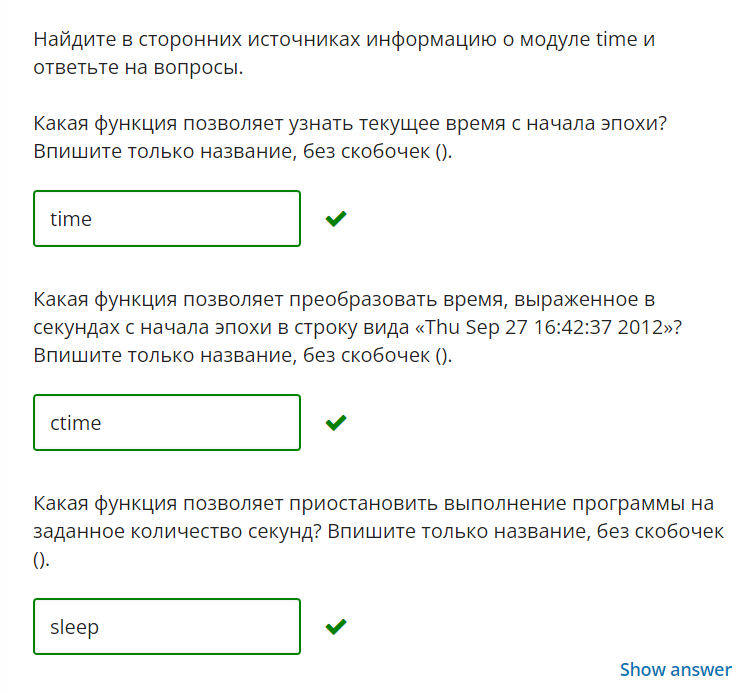
Если честно все равно звучит как замкнутый цикл. Но думаю все верно. С этим хорошо бы поиграться потом.

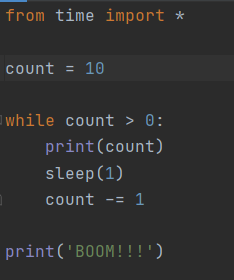
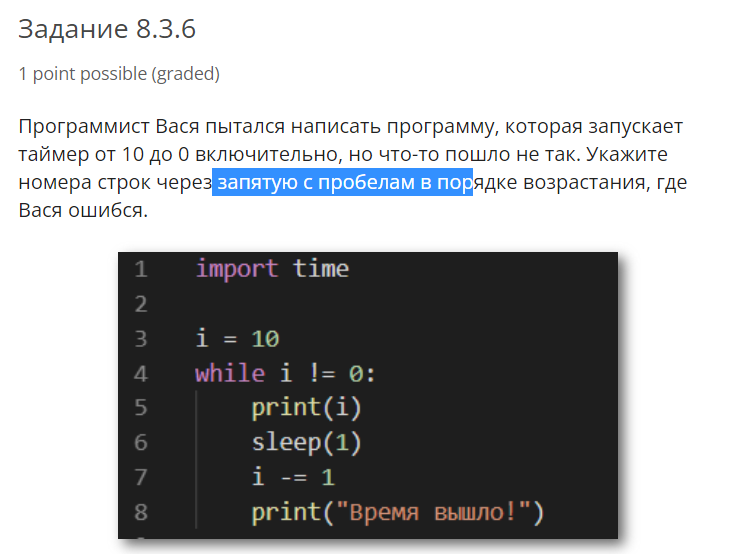


**балин, хер вам. Не буду я эту прогу себе сохранять. Тупо в терминале пропишу.**

Ответ 10

А вот тут немного ошибался. Но все нормуль. Зато запомню лучше.

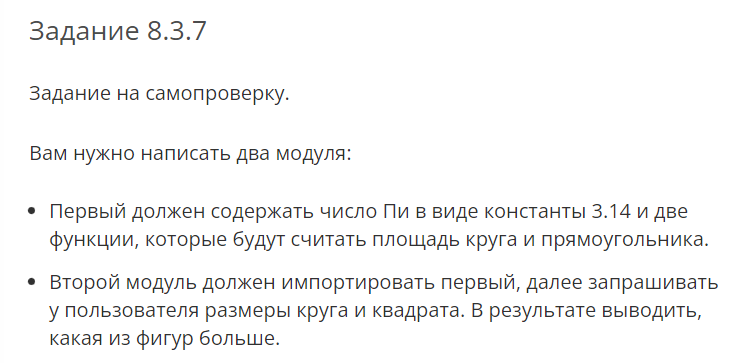




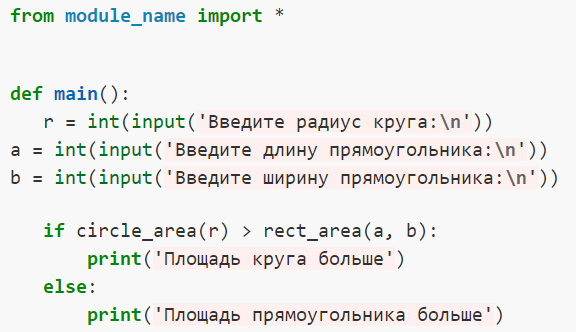
Эй, это так-то интересно. Сам хочу написать.

Было быстро. А у него как вижу ошибки в 4 строке. Знак не тот. И 8-й. Табуляция не там. А еще 6 строка. Он же модуль импортировал не через \*. Так что нужно было слово time.

Это было приятно. Хвалю.



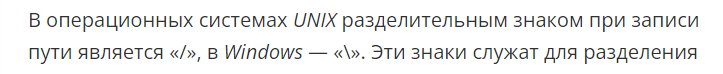
Мне лень. Это скучно. Вот пример ответа.



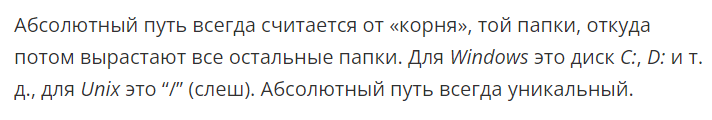
Да, на этой странице много видосов. Долго я на ней просидел. Но тема импортов важна, не могу недооценить ее важность.

**B8.4. Работа с файлами**

А эту тему я хочу разобрать дотошно. В любого файла есть пусть, файла есть путь. И так уж сложилось что чаще всего у этого пути есть слеш. Но то, в какую строну повернут этот слеш зависит от системы.

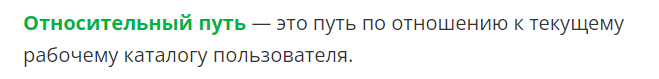


Как и у путей файлов каких-то Css, js и тд, пути бывают **абсолютными** и **относительными**.



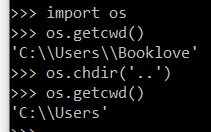
Относительный итак понятно. Что начало берется относительно какого-то места. И этот путь не обязательно будет уникальным, просто для другого файла он будет браться относительно другого места.

Или если проще…



Для работы с этим(в принципе с файлами и путями) принято использовать встроенный модуль **OS.**

Функция **os.chdir()** позволяет изменить текущую директорию. Чтобы узнать текущую директорию можно воспользоваться командой **os.getcwd()**



**os** вообще довольно опасный модуль полагаю. Вирусы без него написать сложно будет полагаю.

**os.listdir() –** файлы текущей директории.

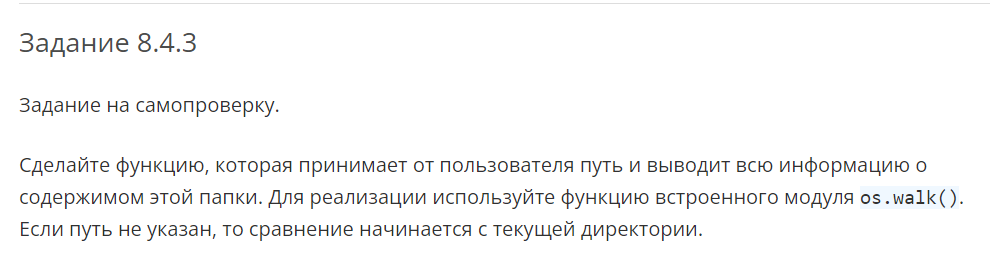


**os.path.join() –** склейка пути с учетом особенности ОС.

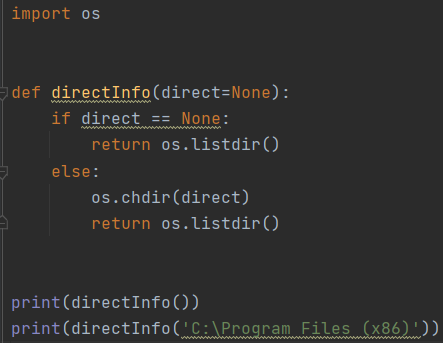
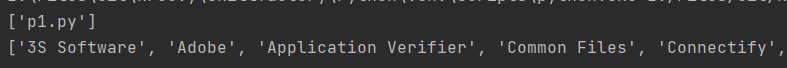
Первый аргумент текущий путь, второй аргумент папка.



**Для кроссплатформенности использовать этот метод очень важно.**



**os.walk? Хм..** ну сейчас узнаю что она делает. Я не понял как работает walk. Сделал без него. Сейчас посмотрю как надо было.

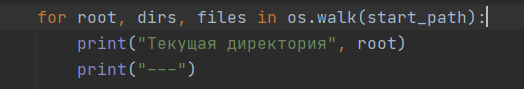
 

Длинная. Разобрать построчно.



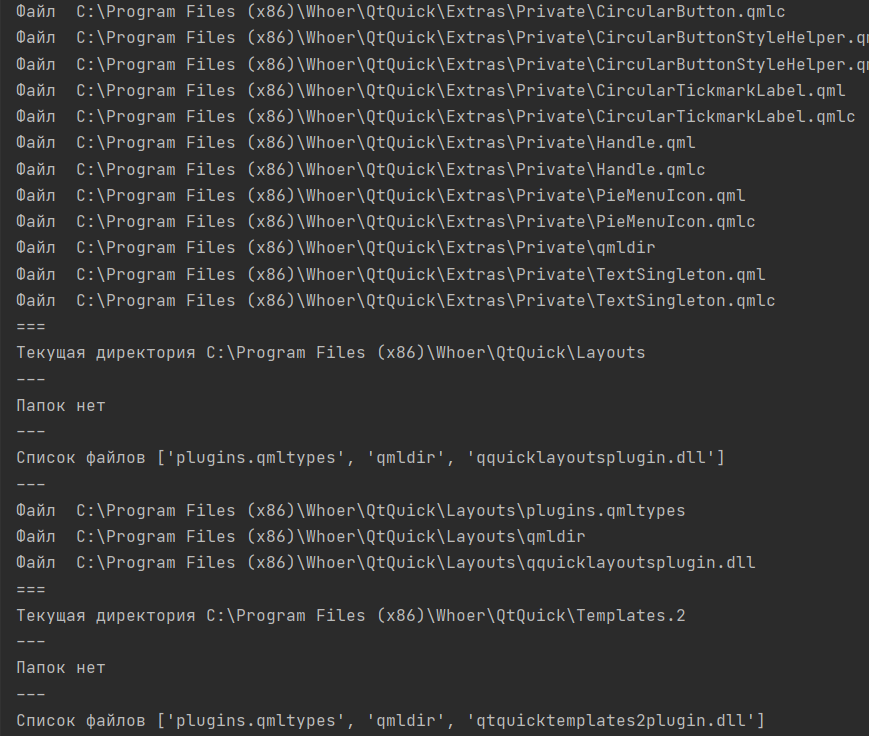
Если путь не None, то будем получать текущий путь. Но зачем, если он и так ясен для функции listdir. ХЗ.

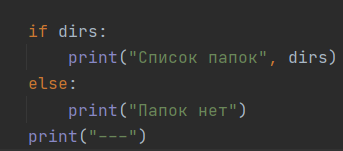
**walk()** как оказалось принимает в себя путь, а возвращает генератор, которой можно опрашивать по трем позициям. Текущим директориям, папкам и файлам.



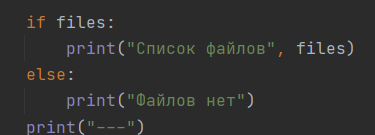
Ебааать… то что написано ниже в функции. **Всю информацию о содержимом этой папки.** Ага, и это конечно должно означать что и папки и файлы внутри папок в этой папке. Я вставил в эту прогу путь: **C:\Program Files (x86)** и она отрабатывала секунд 20. И вернула мне все…

Не.. это круто и полезно. Чтобы написать это самому пришлось бы чуть повникать.





Тут понятно. Если интересно, когда папок нет dirs равен пустому списку []. С остальными наверно также?



Тоже самое. files = [] если файлов нет.

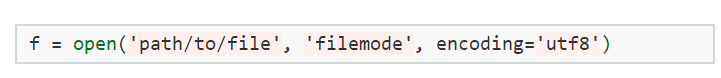
И последнее:



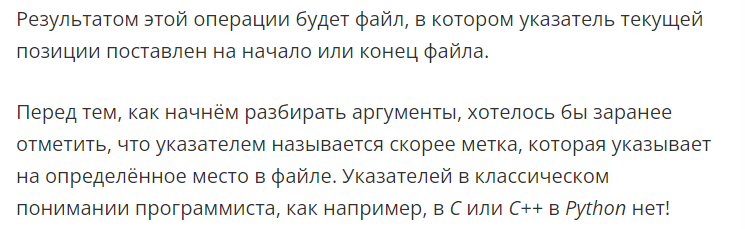
Но как оказалось не в этих циклах загвоздка. Тут относительно текущей директории просто выводятся адреса всех папок и всех файлов. А то, что программа заходит в каждую папку и пробегается по всем файлам, это работа функции **walk().** Которая должна принимать в качестве первого аргумента адрес. И вернуть генератор, по которому уже и нужно пробежаться. В документации самой функции я это не понял, так что спасибо.

**Работа с файлами.**

Даже без библиотек python имеет некоторый инструментарий для работы с файлами. Создам тестовый файл, с которым буду работать в этом подмодуле.

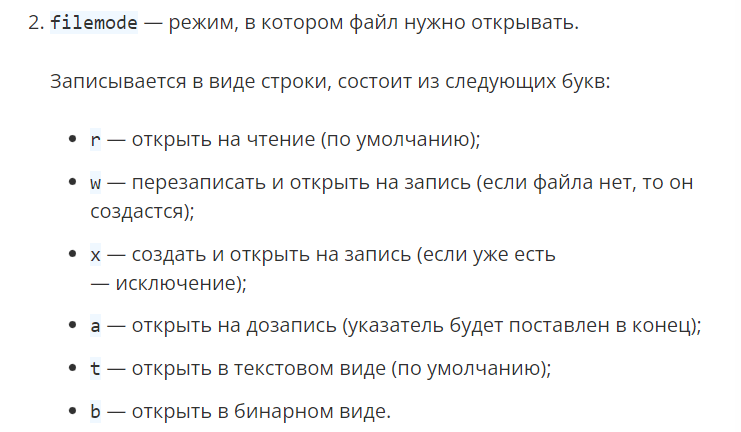


Путь понятно, filemode нет. Расширение?



А я итак не помню. \* вроде указатель, & ссылка. Но разбирал я это очень давно.

Путь проблем не вижу.



Ааа… Это полезно. Интересно, а по умолчанию у функции есть значение?



Да, только для чтения по умолчанию. Блять я тупой. Там же выше в скобках написано по умолчанию…

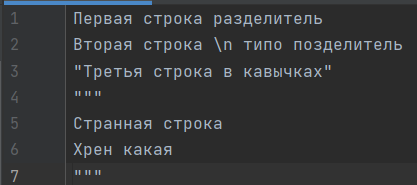
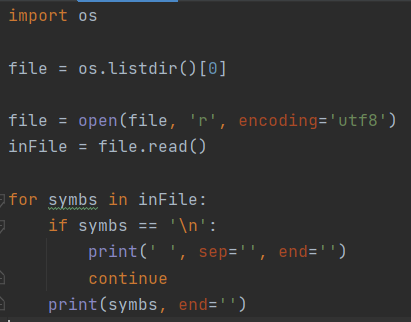
Кодировка по умолчанию такая же utf-8.

Открытие файла на запись является останавливающей программу операцией.



А после открытия? Видимо продолжится. ХЗ. А еще если нет файла с таким адресом и используется аргумент записи, то файл создаться.

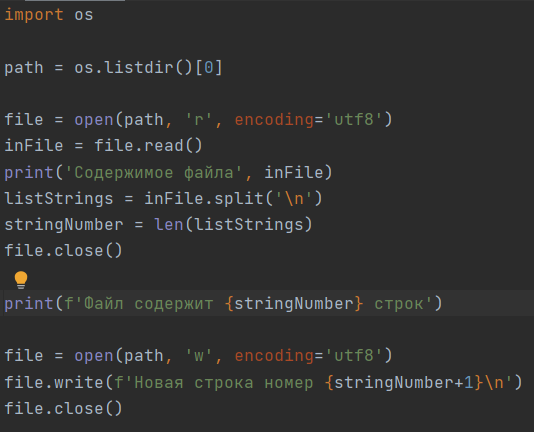
Вот моя первая прога по работе с файлом txt.

Открываю файл. В переменную inFile записываю прочтенное содержимое. И пробегаюсь по этому содержимому. В данном случае я просто вывожу все символы кроме символов переноса строки.



Так а теперь напишу прогу, которая будет открывать файл на запись и записывать строку и номер записанной строки.



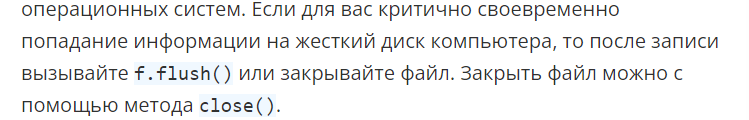
Сначала считаю сколько строк в строке. А потом пытаюсь добавить новую строку с именем на одну строку больше последней. Но во первых у меня файл больше не открывается(



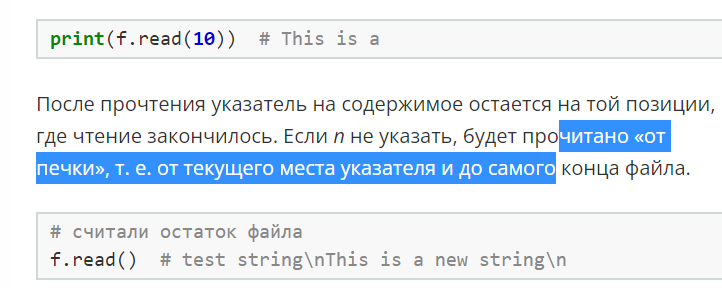
А во вторых вместо обычного содержимого в файле теперь только:



Ладно изучу материал дальше.



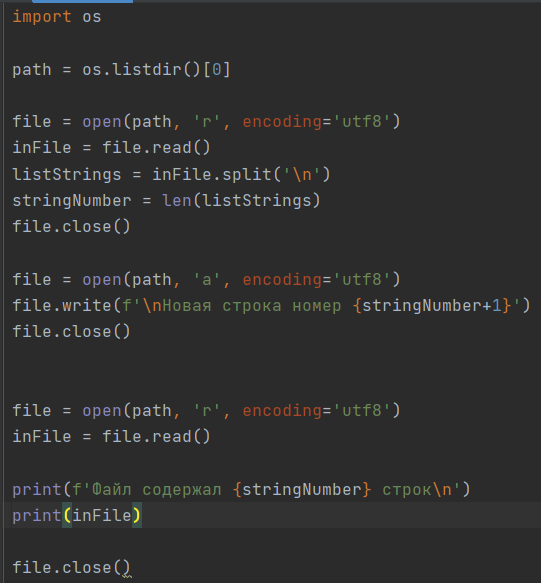
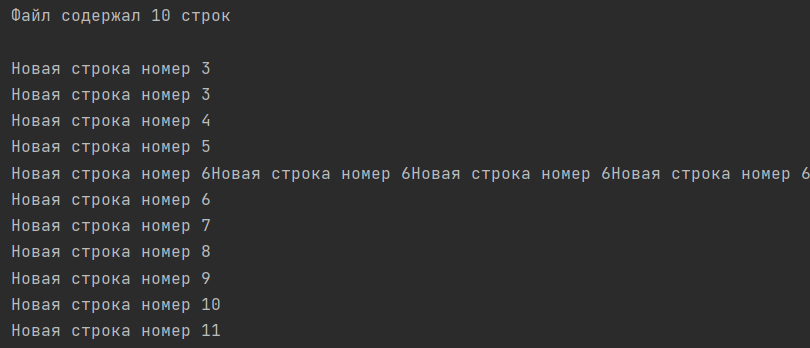
Ну **Close** вроде написал же…



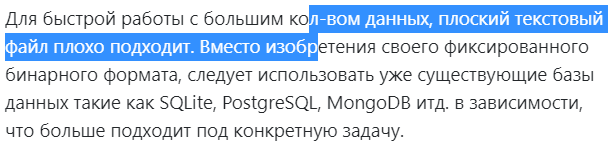
Понял. **w. Используется для новой записи, то есть весь прошлый файл стирается.**

Чтобы открыть файл на дозапись, нужно использовать атрибут **A.**

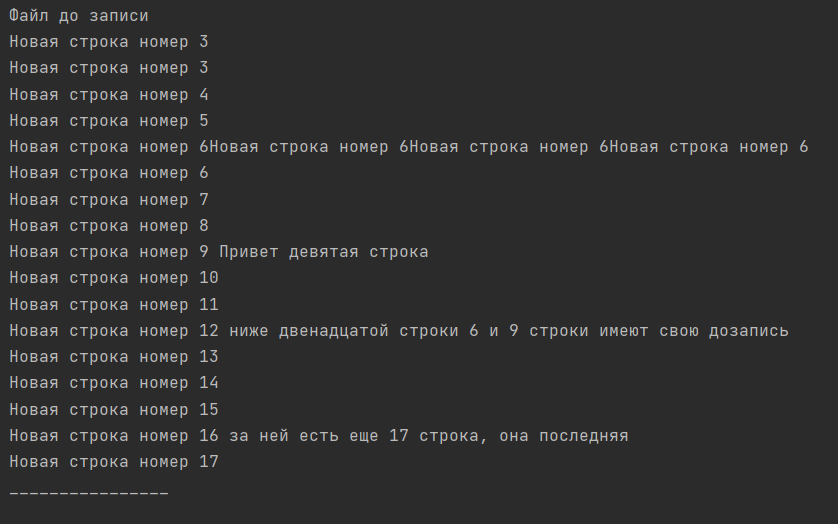
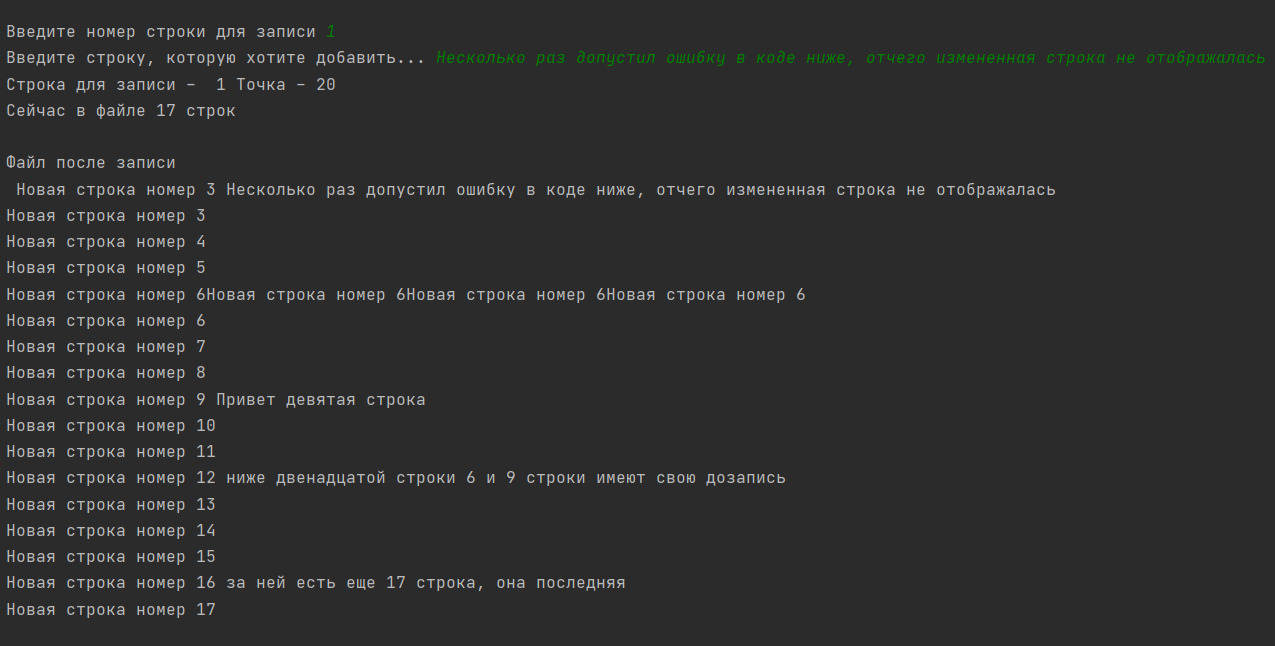
И как я понял через **read** можно выбрать точку дозаписи. Вот что вышло сейчас.

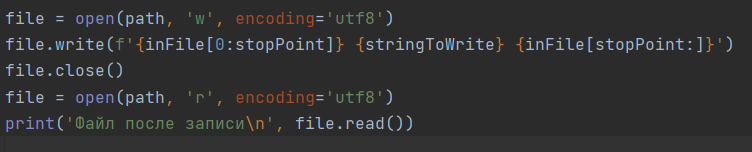
А сейчас как новую программу доработую это так, чтобы она по номеру строки могла дополнять строку.



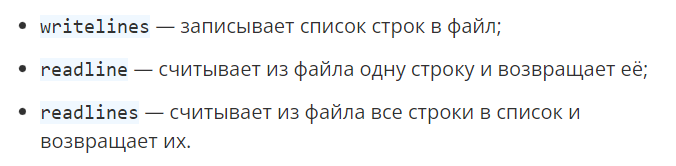
Похоже что так просто это не сделать, хочешь изменить какую-то строку? Файл придется полностью перезаписать. Ну штука видимо будет бесполезная. Но вот текущий итог.

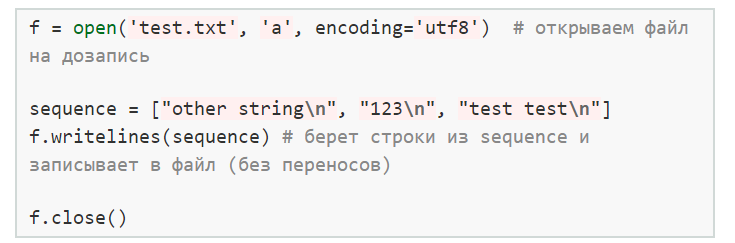
 

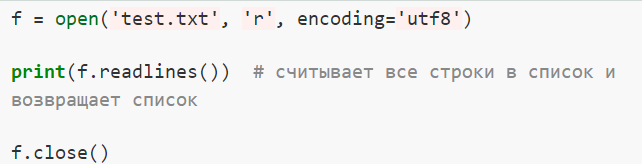
Код кидать не хочу, там ничего особенного. Просто беру весь файл. Затем нахожу определенную точку куда хочу вписать изменения. И с этой точкой вставялю в строку – строку. Файл перезаписываю полностью.

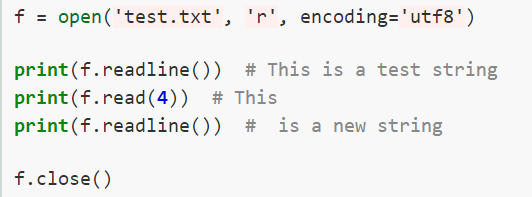


Поиграл и хватит. В уроке еще упоминались удобные функции для получения данных из файла:

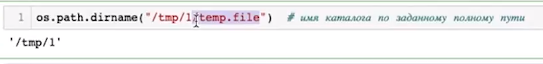








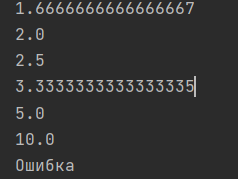
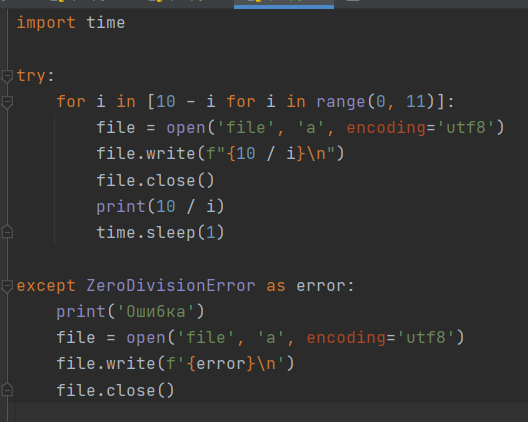
А теперь ВИДОС. Функция **dirname** умеет отрезать от пути файла, возвращая путь папки.

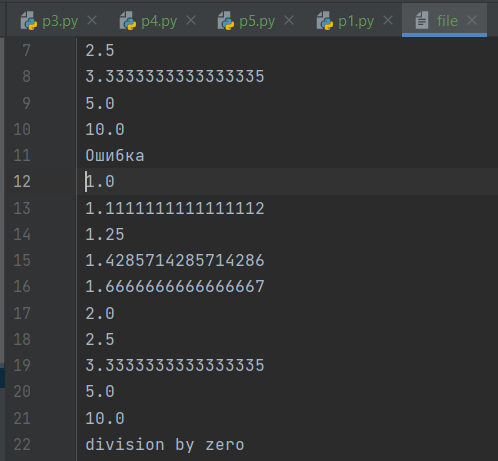


**Поправка. Это не к файлам. Это в принципе отсечение от адреса последнего значения. Аналог .. в терминале.**

Отступление, попробую написать программу, которая в течении 10 секунд будет считать деление разных чисел, до деления до нуля. А когда дойдет до нуля обработать результат как ошибку и ошибку записать ниже всех остальных результатов в файл.

Все ок, было быстро.





То есть таким образом легко писать в файл логи, и можно понять по времени какая ошибка сработала на сервере или просмотреть последний лог.

А теперь можно я вернусь к последнему видосу, уже месяц почти на этой странице сижу.

**.basename** действует обратно **.dirname.** Отрезает не путь от последнего слеша, а наоборот выводит что за последним слешом. Вероятно файл и папку. Насчет папки пока не уверен.



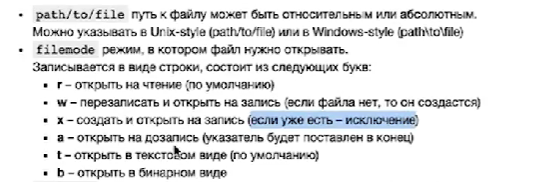
**normpath –** нормализация пути. Если путь написан с ошибкой.



**exists –** проверяет существует ли файл.

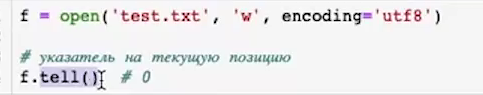


**os.listdir() –** возвращает содержимое директории.

Чуть подробнее о том, как файл открывается. **r – w – a** уже разобрал, а другие вот 

**x –** если файла нет, он создаться, а если есть сработает исключение.

У объекта файл, есть метод **tell.** Который возвращает указатель. Как я понял это индекс строки.



Либо индекс это не строка, а именно индекс.

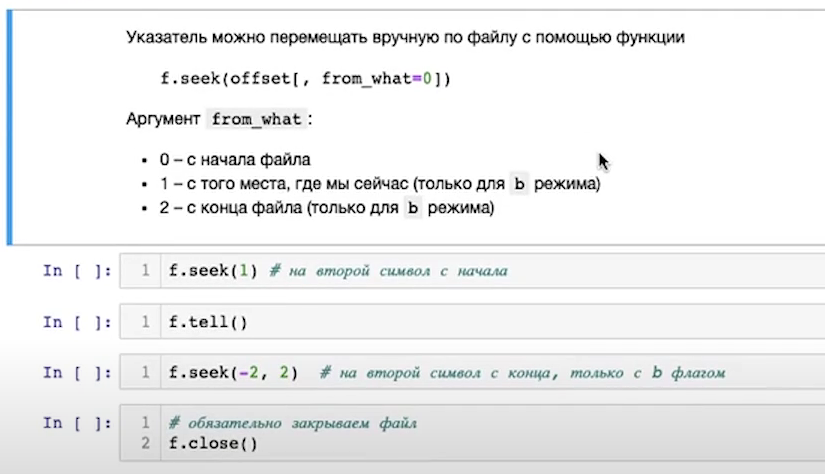
До тех пор, пока файл не будет закрыт все записанные в него данные будут хранится в оперативной памяти.

Функция **read** для чтения, если не принимает аргументов, то читает все символы от указателя. А если передать туда аргумент в виде числа. То будет выведен ровно столько символов, сколько было указано в аргументе, от текущего указателя.

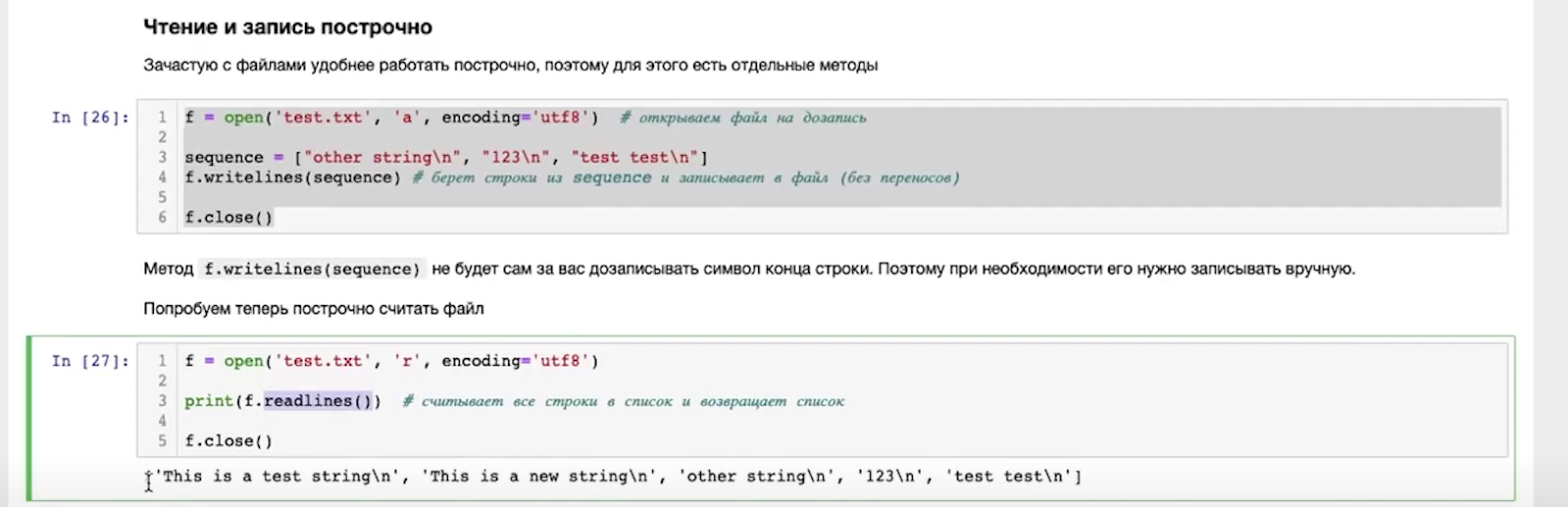


Функция **tell** принимает аргумент в виде числа, так можно в ручную установить указатель в нужное место.

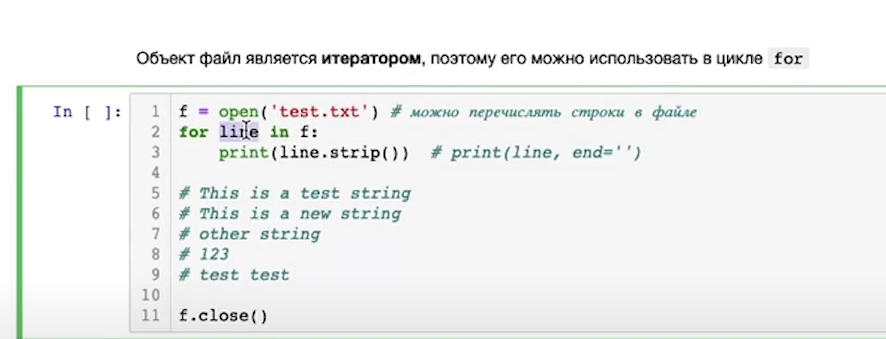
А не… или не точно не. Но для того, чтобы в ручную перемещать указатель есть другая функция.



Построчное чтение и запись.



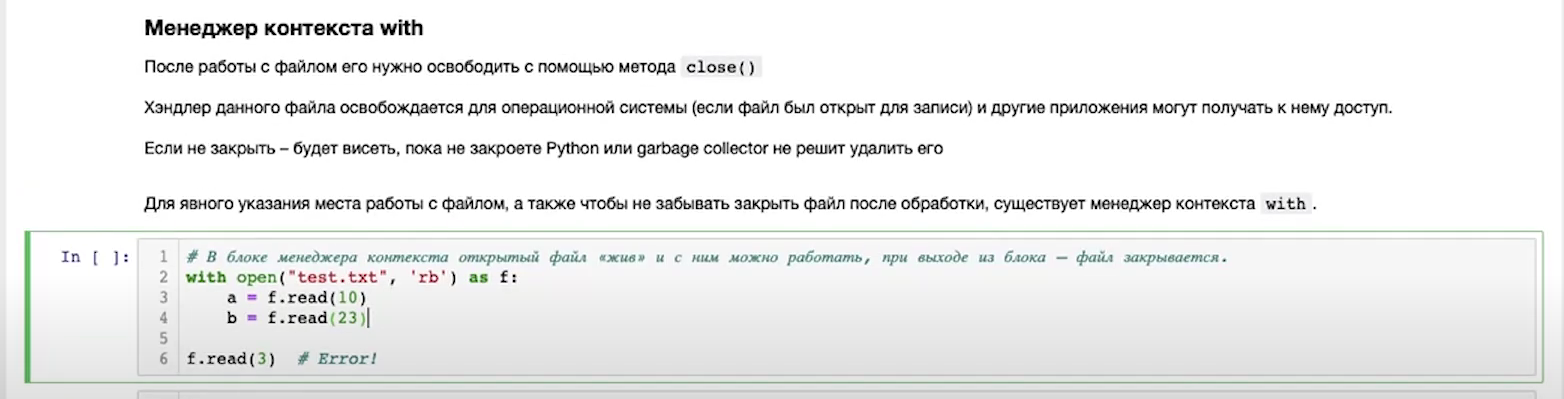
Файлы являются итерируемыми объектами. Если по файлу пробежаться в цикле for, то каждый цикл будет возвращать одну строку из файла.



А, strip это вывод без переноса, так конец каждой строки итак содержит перенос.

**Менеджер контекста WITH. Впервые слышу. Что это?**

Это такое тело в котором открывается файл.

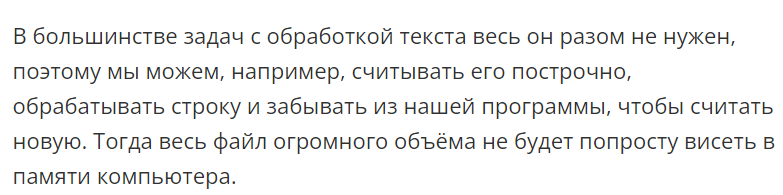


Внутри этого тела можно свободно к нему обращаться. И когда программа выполняется все содержимое этого менеджера контекста, она автоматически закрывает файл.

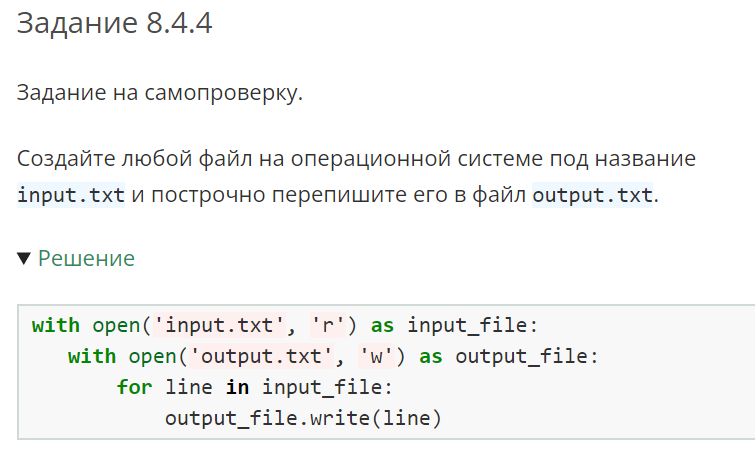
И это произойдет независимо от того прошла ли запись или может ошибка была.

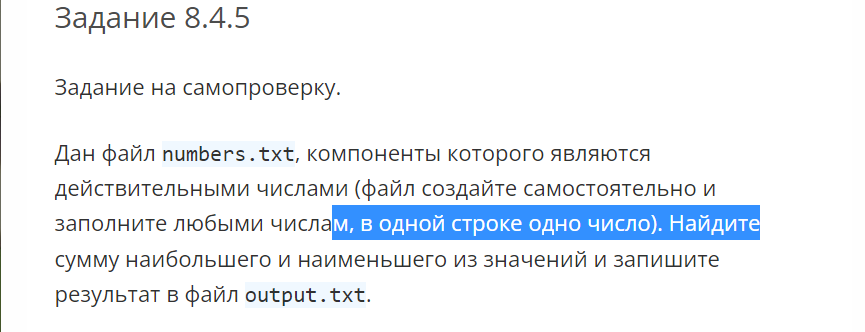
**Зачем пробегаться по файлу в итераторе?**

Допустим есть тяжелый файл несколько сотен гб. И разом через readlines() попытаться в переменную записать все его содержимое, то переменная будет столько весить. Пзда оперативки. А можно как с генераторами просто проходить по строчкам в цикле раз за разом.

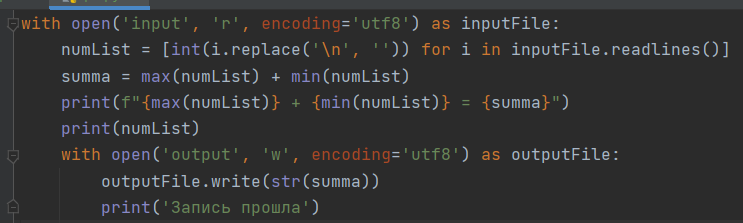


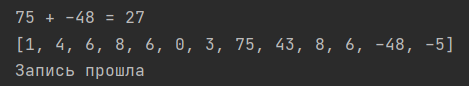
Неинтересное задание, вот сразу решение, хотя совру если скажу что сразу так бы и написал. Не with не привык

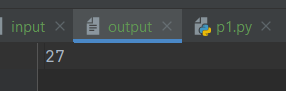
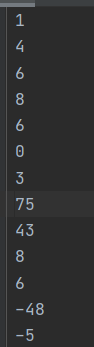




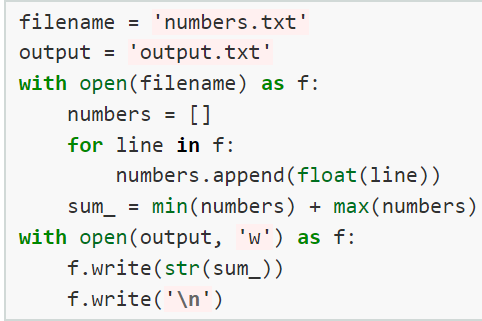
Чуть интереснее, ладно.





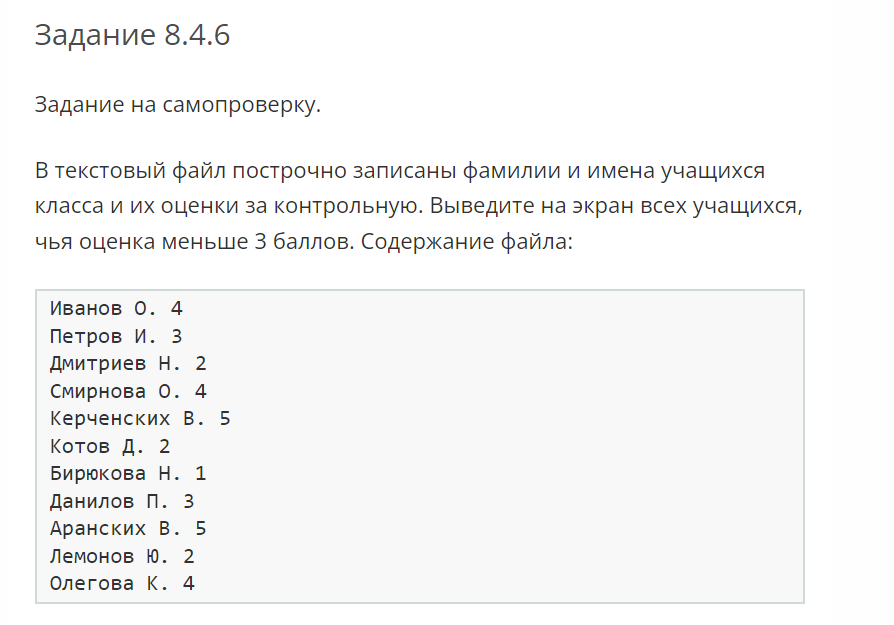


И код для сравнения?

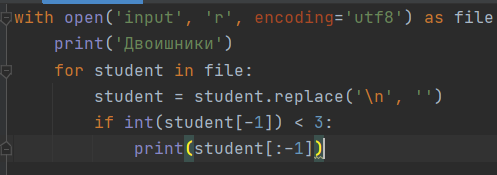


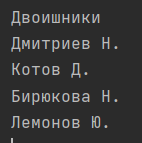
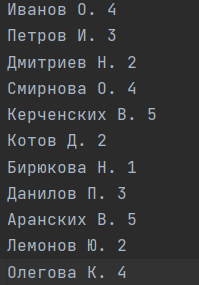
Хм.. попробую тоже заменить у себя строку на float.

Ха, работает. И float и int спокойно преобразуют строки содержащие \n. Запомню. В replace недобности не было. В остальном решение совпадает не считая переменных с названиями файлов и тем что **with** открываются на одном уровне табуляции, а не как у меня со вложеностью.



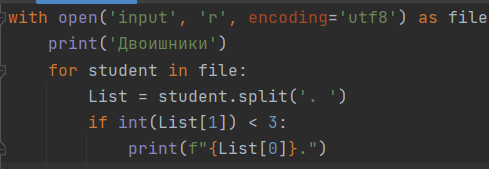
Это уже завтра. То есть после завтра, то есть сегодня.



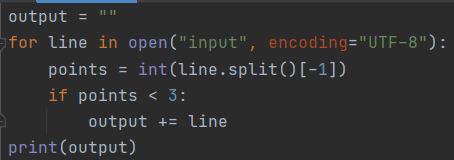


Посмотрим насколько мое решение хуже. Но мне пришлось использовать replace, чтобы отделить.. отделить оценку от имени. А еще как вариант можно было отделить через split. А потом просто применить к числу int. Ладно попробую:

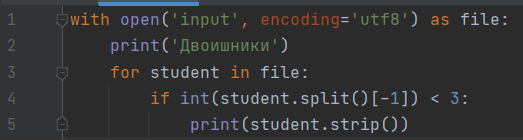
Просто по пробелу не получилось нельзя, поэтому разделитель это точка с пробелом.

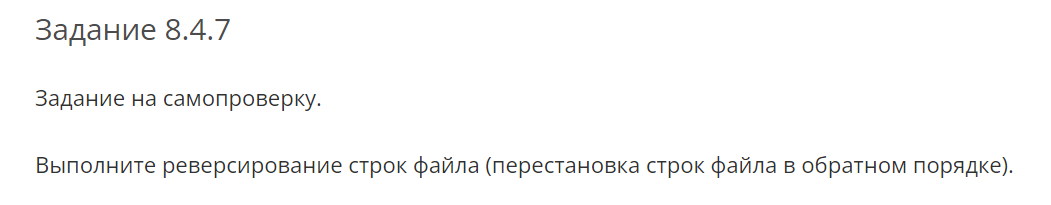


Вот 2 такие варианта. А в итоге какое из моих решений похоже на предлагаемое?

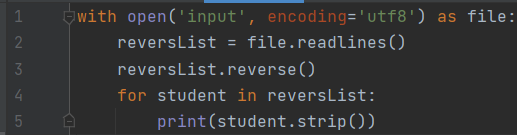


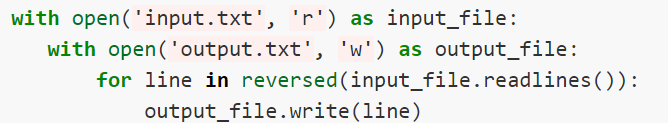
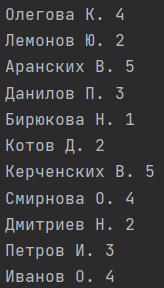
Ну в целом схоже. В моем решении можно отдельно получить имя и отдельно оценку. Похоже в функции open не обязательно использовать ‘r’, можно его пропустить если читать. Странно, что вместо with они использовали For. Возможно **with,** важнее именно при открывании на запись. Потому что там важен акцент на закрывании. Тем не менее, вот мое последнее решение, раз уж можно выводить в конце имя с оценкой.





Сделаю без перезаписи. Просто выведу в обратном порядке.





А решение? Понятно, все же требовалась перезапись. Забыл что есть функция reversed. Так что мое решение хуже.

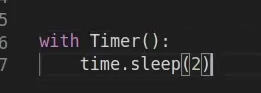
**B8.5. Контекстные менеджеры. Ключевое слово with, принципы создания собственных контекстных менеджеров.**

По **with** уже кажется достаточно. Чего еще мне хотят впарить. А по созданию. любопытно.



Во первых, вот маленький класс, в котором есть дандер 2 метода работающих с библиотекой datetime. С помощью этого класса можно будет посмотреть за сколько времени файл после записи закрывается. Методы **enter и exit** не являются часть класса **Object,** тем не менее они нужны для создания контекстного менеджера. Функция **enter** будет вызываться при входе в контекстный менеджер, а **exit** при выходе. Похоже это сделано автоматически.

А вот как его можно проверить:



Ментор также упомянул, что многие забываются, в данном случае и таймера ставить скобки. Без них программа выведет ошибку.

Вот пример результата.

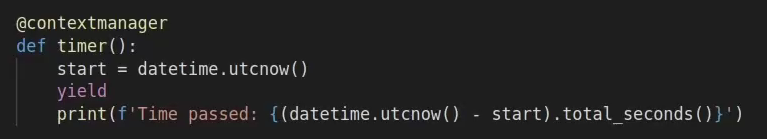


Это был пример контекстного менеджера на основе классового представления. Но есть еще пример на основе генераторов.

Для этого нужно импортировать конкретный декоратор



А затем описать сам менеджер как функцию, но в ней будет присутствовать yield, который я постоянно забываю, но знаю, что он используется в конструкция генераторов.

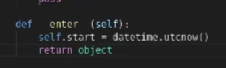


Вызывается точно также как с классами.

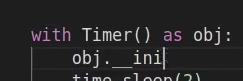
Оба метода одинаково хороши, поэтому можно использовать оба. Хотелось бы добавить, что я не упомянул об атрибутах в методе **exit.** Это по исключениям. Если произойдет ошибка, то можно дополнительно вывести информацию о типе исключения, сообщении и объекте traceBack, хз что за.

Сам бы я предпочел использовать метод с генератором. Он короче.

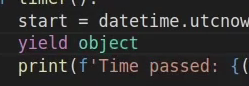
Если в рамках класса захочется работать с объектом. То нужно использовать Return.

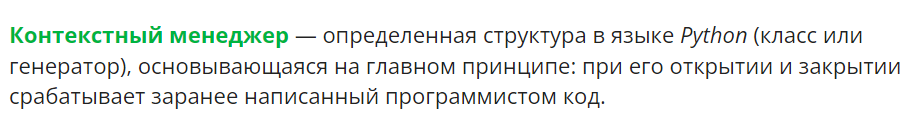


А внутри **with** вызывать его как что-то:



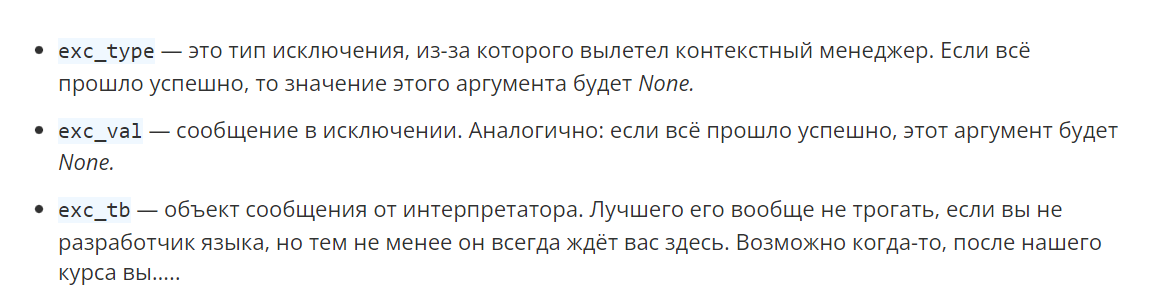
У генератора также:

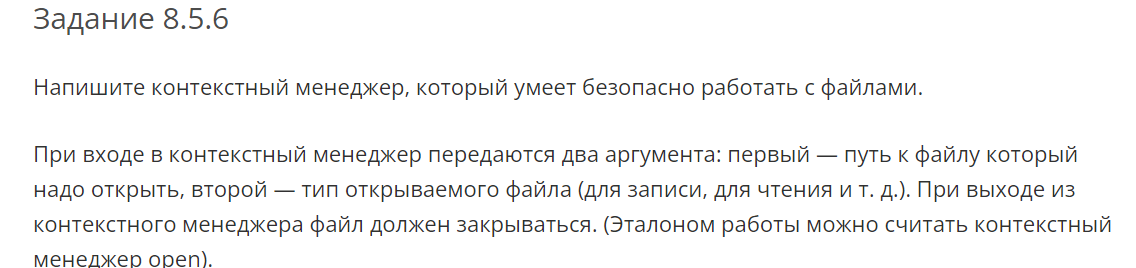




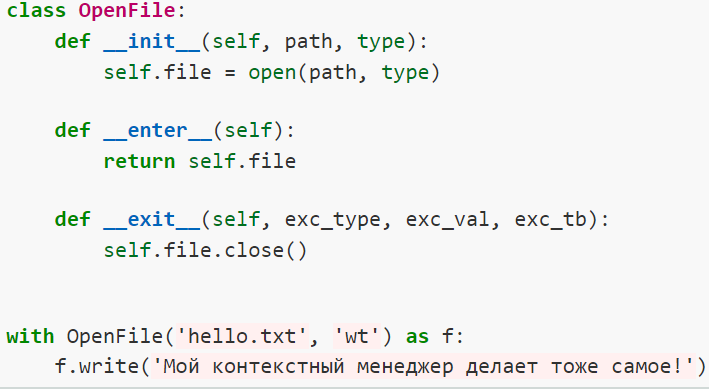
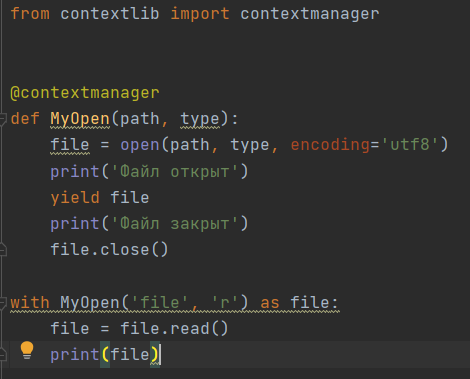
Пооооонятно.

Вот подробнее о тех 3-х атрибутах.

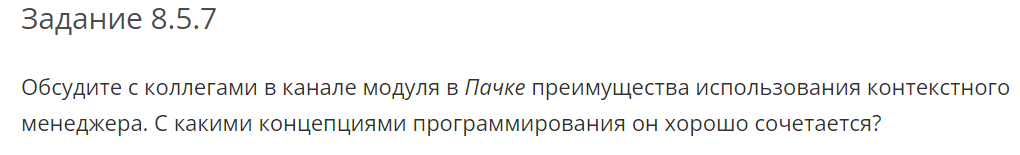




Полезно для практики.



Ну сравниваю. В целом это одно и тоже. Хорошо.



**НЕ БУДУ!** И так понятно, чем штука полезна. Дальше. Хочу интересной работы с файлами.

Шпаргалка.

